



DISK SYSTEM

ファミコンコンピュータディスクシステム

FMC-MET

Xノーク TM



Nintendo®

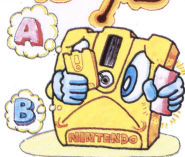
ディスクカードを書き換えたキミのための
 じょうずなシールの貼りかた



1 まず右のページのディスクカード用の四角いシールを1枚、きれいにはがします。



3 もう1枚のシールも同じようにきれいになれば、完成です。



2 SIDE AとSIDE Bをよく確かめて、決められた位置に、隅をきちんとあわせてはりましょうネ。



4 シールの四隅をもう1度軽く押さえたらOK。サア、キミもやってみよう！

●ディスクカード用のシール以外は、自由に使ってください。
 ただし、このシールをディスクカードにはると、ディスクドライブの故障の原因となりますので、絶対にやめてください。





▼メトロイド サイド エーよう
SIDE A用シール



ファミリ- コンピュータ ディスク システム

SIDE
A

メトロイド™

© 1986 Nintendo

MADE IN JAPAN



▼メトロイド サイド ビーよう
SIDE B用シール



ファミリ- コンピュータ ディスク システム

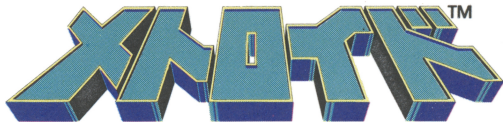
SIDE
B

メトロイド™

© 1986 Nintendo

MADE IN JAPAN





もくじ

- メトロイド ストーリー.....6
- メトロイドをはじめるための前準備は、
まえじゅんび
こんなふうによろう!.....12
- ゲームを進めていくためにこれだけは
すす
覚えてほしい注意事項.....18
- マザーブレインをめざして実際にキミの
じつ さい
サムの戦いを始めよう.....23
- 要塞惑星ゼーベスには、数多くの
よう さい わく せい
敵キャラが出現する!.....28
- ゲーム攻略のカギはパワーアップアイテムを
さ が だ
探し出すことだ!.....44
- これだけは覚えておいてほしい注意事項.....50

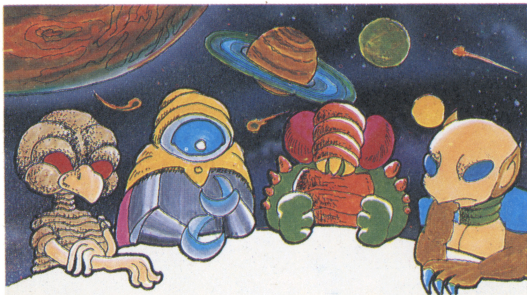
メトロイド

ストーリー



コ

スモ^{れき}歴^{ねんだい}2000年代、銀^{ぎん}河^が系^{けい}では、
おお^{わくせい}多^だくの惑^{だいいひょうしや}星^{しや}からの代^ぎ表^{かい}者^{しや}からなる、議^ぎ会^{かい}
を^{むか}もとに「銀^{ぎん}河^が連^{れん}邦^{ぱう}」を^{せつりつ}設^{はんえい}立^じし、繁^{むか}栄^{えい}の時^じ代^{だい}を^{むか}迎^{むか}
え^{おこな}て^{おほ}いた。文^{ぶん}明^{めい}や文^{ぶん}化^かの交^{こう}流^{りゅう}が盛^{さか}ん^{おこな}に行^{おほ}われ、多



く^{せい かん れん らく せん}の星間連絡船も^い行
き^き来していたが、^{いっ}一
方^{ほう}でその船を襲^{おそ}う^う宇
宙^{ちゅう かい ぞく}海賊も現^{あら}われた。

連邦局^{れん ぽう きょく}は銀河連邦^{ぎん が れん ぽう}

警察^{けい さつ}を組織^{そ し き}したが、

海賊^{かい ぞく}の攻撃^{こう げ き}は強力^{きょう りょ く}で

広^{こう だい}大な宇宙^{う ちゅう}の中^{なか}で捕^{とら}

えることは困^{こん なん}難^{なん}であ

った。そこで連邦局^{れん ぽう きょく}

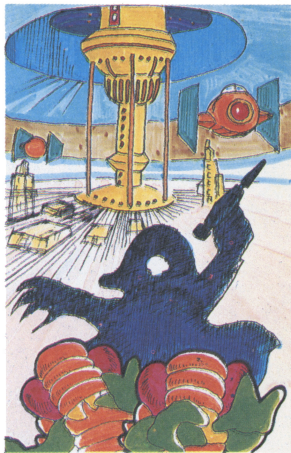
では連邦警察^{れん ぽう けい さつ}とは別^{べつ}

に勇猛果敢^{ゆう もう か かん}な戦士^{せん し}た

ちを集^{あつ}め、海賊^{かい ぞく}たちと戦^{たたか}わせた。彼^{かれ}らは宇宙戦士^{う ちゅう せん し}

(スペース・ハンター)と呼ば^よれ、海賊^{かい ぞく}を捕^{とら}え賞金^{しょう きん}

を受^うけ取^とる、宇宙^{う ちゅう}の賞金^{しょう きん}稼^{かせ}ぎであつた。



コ

スモ^{れき}歴20^{ねん}×5^{じゅうだい}年、重大な事件^{じけん}が起きた。^お

そと^{そと}う^{ちゅう}ちゅう^させん^{せん}が宇宙^{うちゅう}調査船^{ささせん}が宇宙^{うちゅう}海賊^{かいぞく}に襲^{おそ}われ、「惑星^{わくせい}

SR388」で発見^{はっけん}された未知^{みち}の生命体^{せいめいたい}のカプセル

を奪^{うば}われてしまったのである。生命体^{せいめいたい}は一種^{いっしゆ}の

ふ^ふゆう^{ゆう}せい^{せい}めい^{めい}たい^{たい}で、β^{べータ}線^{せん}を24時間^{じかん}照射^{しや}すれば活動^{かつどう}を再^{さい}

かい^{かい}ぞう^{ぞう}しょく^{しょく}する。しかもSR388星^{せい}の文明^{ぶんめい}は、何^{なに}

もの^{もの}かによって破壊^{はかい}された疑い^{うたが}があり、発見^{はっけん}された

せい^{せい}めい^{めい}たい^{たい}げん^{げん}いん^{いん}か^かのう^{のう}せい^{せい}つよ^{つよ}可能性^{ふよう}が強^いかった。不用意^{ふよう}に

ぞう^{ぞう}しょく^{しょく}せんと非常^{ひじょう}に危^き

けん^{けん}なのだ。この生命体^{せいめいたい}

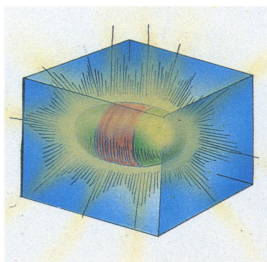
を「メトロイド」と名^な

づ^づちきゅう^{ちきゅう}も^もかえ^{かえ}付け地球^{ちきゅう}へ持ち帰^{かえ}ろう

としたところを、宇宙^{うちゅう}

かい^{かい}ぞく^{ぞく}う^うば^ば海賊^{かいぞく}に奪^{うば}われてしまっ

たのだ!





「メトロイド」が海賊の手によって増殖され、武器として使われるようになれば銀河文明が破滅してしまう。連邦警察は必死の搜索の末、海賊の本拠地「要塞惑星ゼーベス」を発見、総攻撃を行ったが、海賊の抵抗は強く、攻め落とすことはできなかった。要塞の中心部ではメトロイドを増殖させる準備が着々と進められているらしい。



れん ぼうけいさつ さいご
連 邦警察は最後
しゅだん
の手段として

う ちゅうせん し
宇宙戦士をゼーベスの
ない ぶ しんにゅう ようさい
内部に侵入させ、要塞

ちゅうしん
の中心であるマザーブ

は かい さくせん
レインを破壊する作戦

けつてい えら う ちゅう
を決定。選ばれた宇宙

せん し
戦士が「サムス・アラ

ん」である。彼は最も

ゆうしゅう う ちゅうせん し
優秀な宇宙戦士であり、

ぜったい ふ か のう かずおお じ けん かいけつ
絶対不可能といわれた数多くの事件を解決してき

ぜんしん きょう か しゅじゅつ ちょうのうりよく み
た。全身にサイボーグ強化手術をうけ超能力も身

じんぶつ てき きゅうしゅう かけ
につけた人物で、敵のパワーを吸収する彼のスペ

かいぞく おそ
ース・スーツは海賊たちにも恐れられていた。し

かけ しん しょうたい なぞ つつ
かし彼の真の正体はまったく謎に包まれていた。

惑星ゼーベースは自然の要塞で、外側は特殊な岩
におおわれ、内部が複雑な迷路になっている。し
かも、海賊の手によって様々な仕掛けや“わな”
がはりめぐらされており、いたるところに不気味
な海賊の手下
が待ちうけて
いる。サムス
はゼーベースの
侵入に成功。
残された時間
は少ない。サ
ムスはメトロ
イドを倒し、
銀河文明を救
えるだろうか？



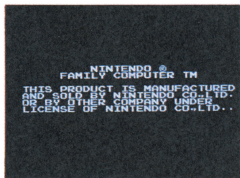
メトロイドを始めるための
前準備は、こんなふう
にやろう!



ディスクシステムゲーム を起動しよう

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し本体をON！するとタイトル画面が出てくるので、ディスクカードのSIDE Aを上にしてセット。画面が出ないときは接続を確認しよう。





ナウ ローディング
“NOW LOADING...”

という画面のあとしばらく待つと、左の画面が出てくる。もし“A, B SIDE ERR.07”と出たとき

は、SIDE A、Bをもう1度よく確認して、SIDE Aを上にしてセットしよう！

するとお待ちかねの右のようなタイトル画面が出てくる。画面の指示どおりにSTARTボタンを押すとモードセレクト画面へ進める。もし

うまく起動しなかったときは、52ページの一覧表で原因を調べて、必要な処置をしよう！



ゲームをはじめるまえに まずキャラクタをつくる

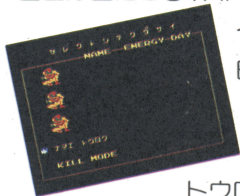
キミが買ったばかりの

ディスクカードの中には、ゲームの主人公サムスはいない。サムスは、プレイヤー自身が登録することによってはじめて、作られるんだ！

●まずは名前登録からはじめてみよう！

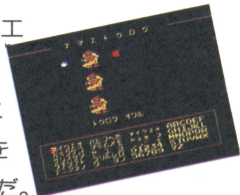
ディスクカードのSIDE A をセットしてタイトル画面が出たらSTART ボタンを押そう！

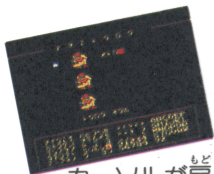
そして左の画面が出たら、SELECT ボタンでカーソルを「ナマエ



トウロク」に

合わせて、START ボタンを押すと右の画面が出てくるんだ。

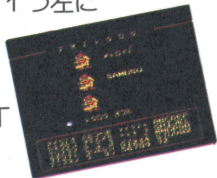




そして、十字ボタンで下わくの
 文字を選択し、**Ⓐ**ボタンで決定。
 訂正したいときは**Ⓑ**ボタンを押
 せば、1つ左に

カーソルが戻る。終

つたら、「トウロク オウル」
 にカーソルを合わせて**START**
 ボタンを押そう。



●サムスをつくりかえたいときには

「**KILL MODE**」にカーソルを
 合わせ**START**ボタンを押す。



作り直したいサムスにカーソル
 を合わせ**START**ボタンを押し
 名前を消す。そして「**KILL** オ
 ウル」にカーソルを合わせ**ス
 タート**ボタンを押す。



●いよいよゲームがスタートするぞ！

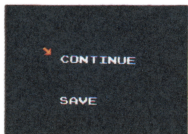
セレクト
SELECT
ボタンで名
まえとうろく
前登録して
あるサムス



のひとりを選んでスタートボタンを押す。そして
サイドビーを上にセットすれば、スタートだ。



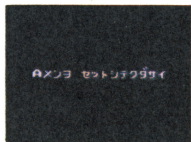
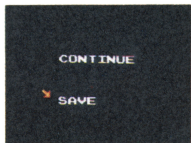
ゲーム オーバー
GAME OVER
になってしまったら



●コンティニューの場合は
セレクトボタンでCONTI
NUEを選び、スタート
ボタンを押す。サムスの機能はその
ままで、ゲームオーバーにな
った面の最初から始められる。

●セーブしたい場合は

セーブ
SAVEをセレクトして、STA
RTボタンを押し、下の写真
のようなメッセージが出たら
SIDE Aをする。サムの機
能などが記録されるよ。



セーブされる内容は…

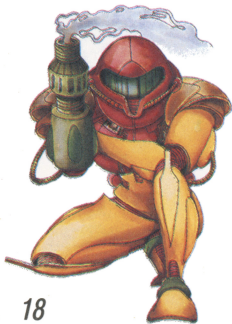
- サムス自身の持つ機能（取ったエネルギータンクの数、取ったパワーアップアイテム、取ったミサイルの数）
- サムスのエネルギーが0になった回数
- 倒した主な敵（小ボスetc.）
- ゲームに要した総時間
- プレイヤーが登録したサムスの名前

●ゲームを途中でやめたいときには…

STARTボタンでポーズをかけてコントローラⅡのAボタンと十字ボタンの上を同時に押そう。

ゲームを進めていくために
これだけは覚えてほしい
注意事項

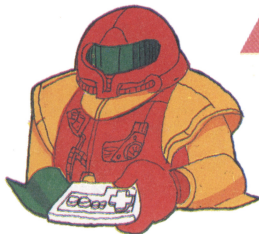
ぎよ だい き かい せい めい たい
巨大機械生命体
マザーブレインを破壊しろ！



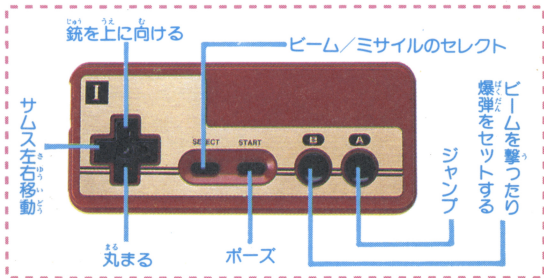
サムスの目的は基地面にある
マザーブレインを破壊することだ。途中、
アイテムを捜し、小ボスを
倒して進んでいこう。



コントローラのつかいかた



コントローラⅠのみを、使う。
 十字ボタンでサムスを動かす。
 ①ボタンでジャンプ、SELECTボタンで武器を選び、②ボタンで敵を攻撃する。



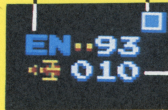
が めんじょう ひょうじ ぶ ぶん
画面上の表示部分のみかたは…

右の写真のように、ゲーム中はサムのデータが画面表示されるようになっている。最初はエネルギーの表示だけだ。途中、エネルギータンクやミサイルを取ると、その数も表示されるようになる。サムのデータを把握しよう！

エネルギー量

エネルギータンクの数

ミサイルの数



エネルギーボールを取ると…

敵を倒すとエネルギーボールを出すことがある。これを取るとサムのエネルギーが回復する。ただし、99以上にはならないからね。



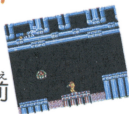
アイテムを^{さが}し出し、サムスを^だパワーアップ
させることが、ゲーム^{こうりやく}攻略の^き決め手^てだ！

ゲームスタート時のサムスは、ショートビームしか持っていない。アイテムのある部屋を^{さが}してアイテムを取ると、サムスがパワーアップするぞ！
パワーアップすると、
^{は どう}波動ビーム、スクリ
^{ぼく だん}ューアタック、爆弾
などが^{つか}使え、^{さま さま}様々な
^{こうげき}攻撃ができるようになるんだ。アイテム
は^{しゅるい}10種類ある。たくさん^{あつ}集めて、キミの
サムスをパワーアップさせよう！

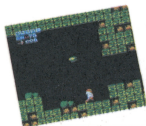


要塞ゼーベースの中は3エリアに分かれる

要塞内にはプリンスタ（岩の面）、ノルフェア（火の面）、ツーリアン（基地の面）の3エリアがある。前



の2エリアをクリアしないとツーリアンには進めないぞ。



小ボスの部屋を捜し出して退治しよう!

プリンスタとノルフェアの2つの面には、小ボスの部屋が隠されている。小ボスを倒してはじめて、その面をクリアできたことになる。

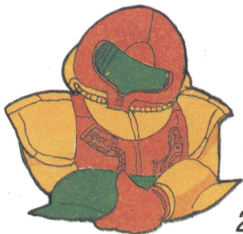


マザーブレインをめざして 実際にキミのサムの戦い を始めよう

広大な迷路を クリアしよう

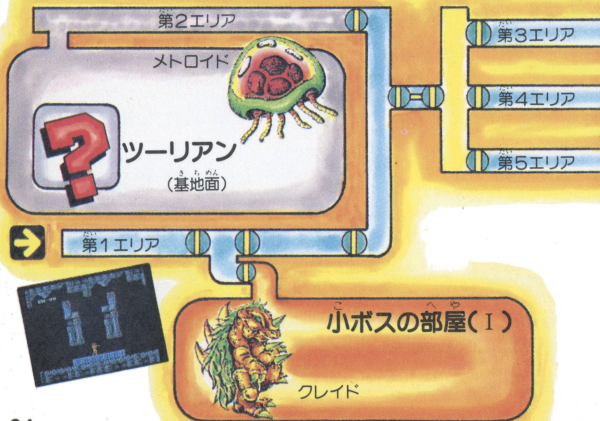
要塞惑星ゼーベスの中は
複雑に入り組んだ迷路に

なっているんだ。むやみに進んでいくと迷ってしま
うから、気をつけよう。次のページの全景図を
参考に、自分が今どのあたりにいるのか、確認し
ながら進んでいこう。自分でマップをつくるのも
効果的だぞ！



ようさいわくせい ぜんけい ず
これが要塞惑星ゼーベースの全景図なのだ！

ようさいわくせい なか した
要塞惑星ゼーベースの中は、下のイラストのようになっている。プリンスタとノルフエアには小ボスの部屋が隠されているんだ。小ボスの部屋を捜し、



2匹の^{ひきこ}小ボスを退治すると、^{たいじ}ツーリアンに通じる^{つう}エリアに^{はし}橋がかかり、^きマザーブレインのいる^ち基地内部へと^{すす}進める。またところどころにあるゲートには、^{はつ}ビーム1発で開く^あ青いもの、^{あお}ミサイル5発の^{はつ}赤いもの、^{あか}ミサイル10発のものの^{しゅ}3種がある。

プリンスタ

(^{いわ}岩の^{めん}面)



ノルフェア

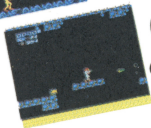
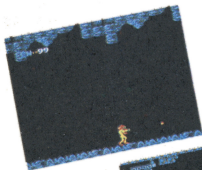
(^り火の^{めん}面)



リドリー

小ボスの^{へや}部屋(II)

すべてのエリアはプリンスタから始まる^{はじ}

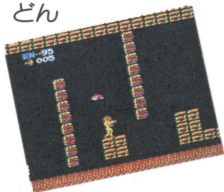


ゲームのスタート地点^{ちてん}では強敵^{きやうてき}が少ないので、着実に敵^{てき}を倒し^{たお}し
パワーアップアイテムを取って^と
いこう。注意^{ちゆうい}したいのは水^{みず}
の部分^{ぶぶん}。水中^{すいちゆう}に落ちるとエ
ネルギーが減^へるぞ。

難関^{なんかん}、ノルフェアの炎の海に挑め!^{ほのお うみ いど}



炎の海^{ほのお うみ}に落ちると、サムのエ
ネルギーが、どん
どん減^へって
しまう。足^{あし}



場^ばが狭^{せま}いので、ジャンプした
あと確実に着地^{かくじつ ちゃくち}することだ。

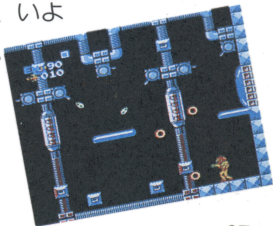
ひきこま 2匹の小ボスが、サムスを待っている!

プリンスタとノルフェアでは
小ボスの部屋を捜し小ボスを
倒そう。どこかに小ボスの部
屋に通じるエリアがあるはず。
パワーアップして進んでいこ
う!



はかい なに お マザーブレインを破壊すると何かが起こる!?

2匹の小ボスを倒したら、いよ
いよ最終のツリーアンだ。
メトロイドはあるアイテム
がないと倒せないぞ。
そして巨大機械生命体マ
ザーブレインの正体は?



要塞惑星ゼーベスには、
数多くの敵キャラが
出現する！

性格の違う多くの敵キャラたちが出現し、サムスの行く手をさえぎる。出現する場所や動きかた、有効な倒しかたを覚えてゲームを進めていこう！！



まずはプリンスタの敵キャラ
プリンスタでは7種類の敵キャラが出現する。着実に倒し、先にススめ！



●メロ 岩や壁を通りぬけることができる。集団でおそいかかってくる習性がある。



●ゼブ

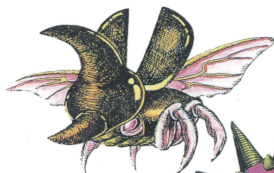


ところどころに
ある、通風口から
飛びだしてくる。

ノーマルビーム1発

で倒せる黄色のものと、

2発当てないと倒せない赤色のものが
いるので注意！



●ジーマ

足から粘液を出しながら

床などにそって上下

左右に進む攻撃力

の強い



赤色のものと弱い黄

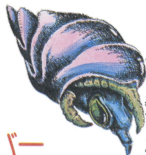
色のものの2種類ある。



●スクリー 天井にはりついて待



ちぶせていて、サムスが
近づく^{ちか}と回転^{かいてん}しながら攻
撃^{げき}してくる。



●リップパ 頭脳^{ずのう}を持た

ず、ゆつくりとまっすぐ
飛^とんでいるだけの不思議
な生物^{せいぶつ}だ。

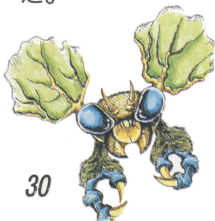
●ウェーバー

ひらひらと不規則^{ふきそく}に飛
びまわっていて、撃^うち
にくい。かなりの強敵^{きやうてき}
だ。



●リオ

上^{うへ}の壁^{かべ}から、サムスに向^むかって
飛^とんでくる強敵^{きやうてき}。攻
撃^{げき}力の強^{つよ}い赤色^{あかいろ}と弱
い黄色^{きいろ}の2種類^{しゅるい}。



小 ボス

こ へ や しゅつげん てき 小ボスの部屋 I に出現する敵

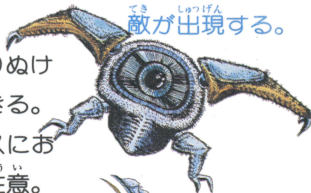
プリンスタのどこかに、小ボスの部屋
I が隠されている。部屋では7種類の
てき しゅつげん
敵が出現する。

● メム



いわ かべ とお
岩や壁を通りぬけ
ることができる。

しゅうだん
集団でサムスにお



そいかかってくるので注意。

へ や なか よわ てき
部屋の中ではいちばん弱い敵

かくじつ たお
なので確実に倒そう。

● ギガ

つうふうこう しゅつげん
通風口から出現

し、きゆう と い
左右に飛んで移

どう しゅるい
動する。2種類いて、

ちやいろ ばい こうげき
茶色のものは2倍の攻撃

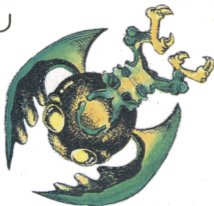
りよく
力をもつ。



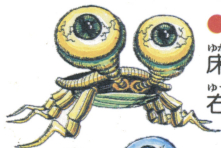
●スクリー てんじょう おおばね 天井から大羽をドリ



ルがわりにして、サ
ムスにおそいかかる。
じめん ほ いわ
地面を掘るときの岩
のかけらに注意。
ちゅうい



●ジーラ



ゆか 床などにそって上下左
じょうげさ
ゆうすす 右に進む。地下に生息
ちかせいそく
する軟体動物。青色
なんたいどうぶつ あおいろ
のほうが攻撃力が強
こうげきりょく つよ
い。

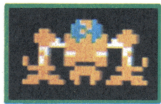


●リツパ

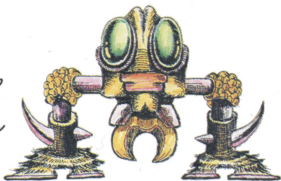
おそってはこないでゆ
っくりとまっすぐ飛ん
でいるだけだが、戦わない
たたか
で逃げたほうが賢明。
けんめい



●サイドホッパー



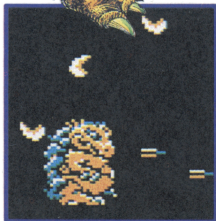
2段^{だん}ジャンプをし
ながら、



サムスにおそいかかってくる強^{きやうてき}敵だ。こボスの次^{つぎ}に強^{つよ}い攻^{こうげきりょく}撃力をもつので注意^{ちゆうい}しよう。ミサイルなら1発^{ぱつ}で倒^{たお}すことができる。

●フレイド

こボスの部屋^{へや}Ⅰの主^{ぬし}。腹^{はら}から角^{つの}を飛ばし、背^せ中^{なか}からもくるくるまわ^{まわ}る角^{つの}を飛ばす。攻^{こうげきりょく}撃力は強^{つよ}く、やられるとかなりのエネルギー^{うば}を奪^{うば}われてしまうので注意^{ちゆうい}。





つぎ 次はノルフェアの敵だ！ てき

ノルフェアでは9種類^{しゅるい}の敵キャラ^{てき}が出^{しゅつ}現^{げん}する。敵^{てき}の特徴^{とくちゆう}をつかめ！

●メラ しゅうだん こうどう

岩^{いわ}や壁^{かべ}を通^{とお}りぬける。ノーマルビーム^{ばつ}1発^{たお}で倒^{たお}せる。この面^{めん}で最^{しつ}も弱^{よわ}い。



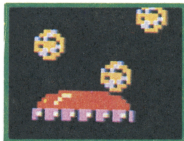
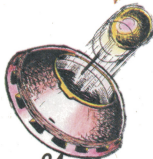
●スクウィプト

溶岩^{ようがん}から飛^とびだしてふたたび溶岩^{ようがん}の中^{なか}に落^おちる。ノーマルビーム^{たお}では倒^{たお}せない。



●ポリプ

通風口^{つうふうこう}から吹^ふき出^でてくる弱^{よわ}い敵^{てき}。生命^{せいめい}力^{りよく}を持^もたない毒^{どく}性^{せい}の溶岩^{ようがん}だ。



●ソーバ



ぜんしん ^{するど} 全身が鋭い耐熱性の

け ^{ゆか} 毛でおおわれ、床や

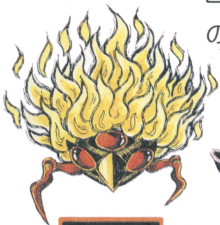
かべ ^{まわ} 壁をはい回っている。

ミサイル1 ^{ばつ} 発で倒

せる。ノーマルピ

ームなら青色のもので2発、黄色のもの

ので4発当てないとならない。



●ガメト

ぜんしん ^{ちようこうしつ} 全身が超硬質の皮

でおおわれている。

つうふうこう ^と 通風口から飛び出



してサムスに

おそいかかってくる。

あかいろ ^{こうげき} 赤色のものは、攻撃

りよく ^{ばい} 力が2倍になる。



●リツパII



いわめん
岩の面に

しゅつげん
出現するリツ

しんか
パがより進化

こうぶ
したものの。後部か

ひをふいて高速飛行している。動

かたちおなそくどはや
きや形は同じだが、速度が速くなってい

る。



●ドラコーン

ようがんなかかおだ
溶岩の中から顔を出

してサムスに向かって火を吹

きかけてくる。

ひ
火にやられると、

サムスのエネルギー

が減ってしまうので

ちゅういひつようようがんうみ
注意が必要。溶岩の海

すこだいりゅう
に住む古代竜だ。



●マルテビオラ かべ はんしゃ 壁に反射しな



がら飛び回っている単

素生命体。かなりの強

敵。反射しながら飛び

はねるので倒しにくい。ノーマル

ビームだと苦しいのでパワーアップして戦おう。

ミサイルなら1発で倒せる。



●ゲルーダ

こうねつ はつ ひ 高熱を発する皮

ふ も たいない 膚を持ち、体内

エネルギーを外

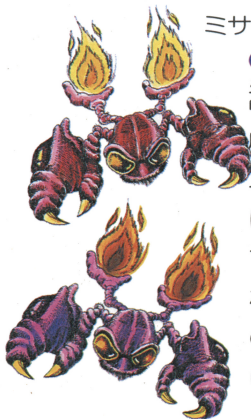
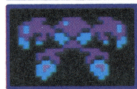
ほうしゅつ に放出すること

で飛び回る、か

きょうてき かなりの強敵だ。とくに赤色のもの

は強いので要注意。この面

こうげきりょく もつと つよ では攻撃力が最も強い。



こ ボス

こ へ や しゅつげん てき 小ボスの部屋IIに出現する敵は

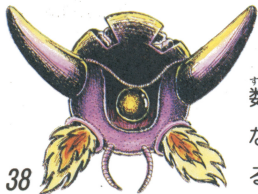
ノルフェアのどこかに、こ へ や
があり、6種類しゅるいのキャラしゅつげんが出現する。

●ゼボ つうふうこう と で あお
通風口から飛び出てくる。青
いろいろのものは1発ばつ、き いろきのものは2発はつで倒
せる。へ や なか よわ てき
部屋の中ではいちばん弱い敵だぞ。



●ホルツ

てんじょう しゅつげん
天井から出現し、サムスにおそ
いかかってまたてんじょう もど
る。2本の角ほんを武器ぶにする
装甲型そうこうがたゲルーダ。ノー



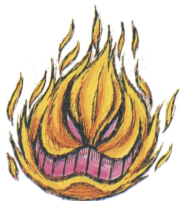
マルビームで
すうはつ
数発、ミサイル
ばつ たお
なら1発で倒せ
る。





●ビオラ 飛ぶこと

ができず、地面^{じめん}をはい
まわ^{まわ}回っている。マルテビ
オラの幼生。ノーマル
ビームで^{あおいろ}青色のものは



2発^{はつ}、黄色^{きいろ}のものは4発^{はつ}で^{たお}倒せる。三
サイクルなら^{はつ}とも^{オーケー}に1発でOK。



●マルテビオラ

火^ひの面^{めん}にも^{しゅつ}出
げん現する。動き^{うご}

かたがすばやいので^{ようちゅうい}要注意。

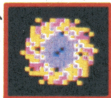
高温^{こうおん}によって^と溶けた^{がんせき}岩石に、マ

ザーブレインが^{せいめいりょく}生命力を^ふ吹き込^こん

だものと思^{おも}われる。同^{おな}じ部^へ屋^やのホルツ、

デスギーガと同^{おな}じ攻^{こう}撃^{げき}力^{りょく}をもつ^{きょうてき}強敵^{きょうてき}な

んだ。



●デスギーガ ジャンプをくり返しなが^{かえ}ら、サ
ムスに向かっ^むておそいかかってくる。



小ボスの次^{つぎ}に、強^{つよ}い攻^{こう}撃^{げき}力^{りょく}をもつ。

ノーマルビームで数^{すう}発^{はつ}、ミサイルな
ら1発^{ぱつ}で倒^{たお}すことができる。

●リドリー

小ボスの部^へ屋^やIIの主^{ぬし}。空^{くう}中^{ちゆう}に飛^と
び上^あがっ^ひて火^ひを吹^ふく。



惑^{わく}星^{せい}ゼーベスの先^{せん}住^{じゆう}生^{せい}物^{ぶつ}

で、マザーブレインによってコ
ントロールされている。



基地

で きょうてき
ツースランに出るのは強敵だ

み ち せいめいたい たいじ おお
未知の生命体メトロイドを退治して大
ボスのマザーブレインを破壊しよう。

●リンカ さいしゅう
最終のこ

めん とつじょ ふ だ ひ
の面で突如吹き出す火

たま
の玉のようなもの。

つぎ つぎ ふ だ
次々と吹き出してく

るがそんなに

つよ こうげきりょく
強い攻撃力はない。

●メトロイド

わく せい エスアール せい はっけん
惑星SR388星で発見され

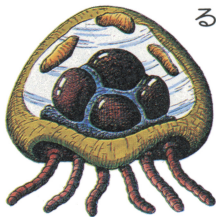
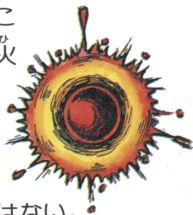
ふ ゆう せいめいたい からだ
た浮遊生命体。サムスの体

にとりつき、

エネルギーを吸いとる。ビームで

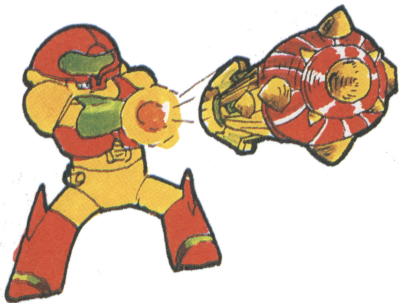
こうげき こうたい
攻撃すると後退するが、たお

はできないのだ！



●ゼーバタイト マザーブレイン

の生命維持せいめい い じをするために必要ひつようなエネルギー源。単なる生命維持装置で攻撃げきしてこないが、破壊は かいするためにはミサイルが絶対必要だし、1発ぱつだけでも倒たおせない。その他の武器は効かないので注意ちゅういしよう。



●マザーブレイン

う ちゅうかいぞく ほん きょ ち よう さいわく せい
宇宙海賊の本拠地「要塞惑星

ゼーベス」の中核。メトロイ

ドを増殖させて、宇宙征服を

狙っている。ゼーベタイトが

エネルギー源。巨大機械生命

体といわれているが、その正体は誰も知らない。

キミはマザーブレインを破壊し、メトロイドがこ

れ以上増殖するのを防ぐことができるか!?



マザーブレインを破壊すると…

さい ご てき は かい つき しゅんかん
最後の敵マザーブレインを破壊すると、次の瞬間

メッセージが表示され、何かが起こるぞ！ 何がお

こるかはまだ秘密だけど、ゲームはさらに続くんのだ。

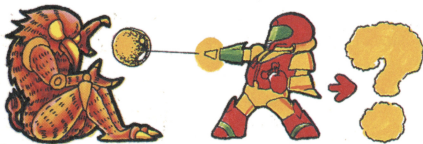
ゲーム攻略の^{こうりやく}カギはパワー アップアイテムを^{さが}探し出^だ すことだ！

ゲームスタート時のサムスは、ノーマルビームしか持^もってなく、攻^{こう}撃^げ力^{りよく}は弱^{よわ}い。パワーアップアイテムを^{さが}搜^として取^つり、サムスを強^{つよ}くしよう！

● パワーアップアイテムを^{しゅつげん}出現させるには…

要塞^{ようさい}ゼーベス内^{ない}のどこかに、アイテムの部屋^{へや}が隠^{かく}されている。その部屋^{へや}を^{さが}搜^{ぞう}し像^もの持^{すい}つ水晶玉^{しょうだま}を^う撃

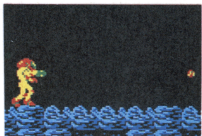
つとパワー
アップアイ
テムが^{しゅつげん}出現
するぞ。



ロングビーム



ビーム砲の射程
距離が、長くなる。アイ
スビーム、波動ビームに
も効く。敵を離れた位
置から倒せる
便利なアイテ
ム。



アイスビーム



敵を一定時間凍ら
せることができる。
ロングビームを取っ
ていればロングアイ
スビームになる。
波動ビームとの併
用はできない。



波動ビーム



ビームが波う
 って飛ぶ。通常^{つうじょう}のビ
 ームより、攻撃力^{こうげきりょく}が
 増す。ロングビーム



を取っていれ
 ばロング波動^{はどう}
 ビームになる
 ぞ。

スクリューアタック



回転^{かいてん}ジャンプをしながら敵^{てき}を倒^{たお}
 ことができるようになる強力^{きょうりょく}なア
 イテムだ。こ
 の回転^{かいてん}ジャン

ブ攻撃^{こうげき}をしているあいだは、
 サムスの体^{からだ}がチカチカと点滅^{てんめつ}
 する。



ハイジャンプ



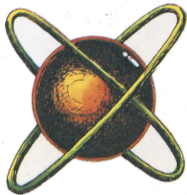
サムスのジャンプする能力が^{のうりょく}増して、通常の^ま1.5倍の高さが飛べるようになる。高い壁を越えて新しい世界へ進めるぞ。絶対欲しいアイテムだ。



バリア



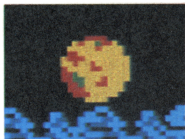
これを取ると、サムスの耐久力^{たいきゅうりょく}が増し、敵からダメージを受けたときのエネルギー消費量を、通常の半分に減らすことができる。強敵との戦いを有利に進めていくために必要だ。



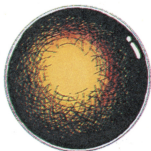
まる 丸まり



このアイテムを取ると、サムの体は丸まって小さくなる。狭



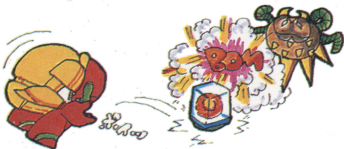
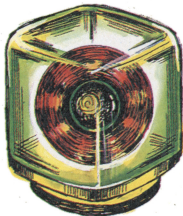
い通路も通れるようになるので便利だ。サムのエネルギーがなくなるまで有効だ。



ばくだん 爆弾



丸まった状態で爆弾を使える。⑥ボタンで爆弾をセットして敵にダメージを与えることができる。



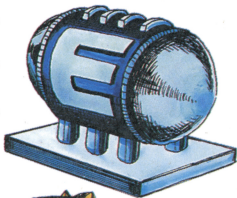
エネルギータンク エネルギーを貯めていられる器。



通常99までしか貯められないエネルギーが、タンク1個につき100増える。

最大5個まで
と取れる。1つ

でも多く捜し出してサムスの
エネルギーを増そう！



ミサイル



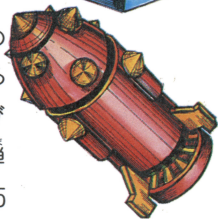
ミサイルを貯め
る器。1つ取
ると、ミサイルが
5個増える。弾

は倒した敵から集め、最大255

発まで持てる。SEL

ECTボタンで選んで

⑥ボタンで発射。



これだけは覚えておいて ほしい注意事項



ディスクカードはカセットよりもデリケート。注
意事項を守って、こわさないようにしようね。

ディスクカードは大切に取り扱いおう



●ディスクカードの窓から
見える茶色の磁気フィルム
部分には、絶対に指などで
直接触れないで！ それか
ら、そこを汚したり傷つけたり
しないようにも気をつけよう。

●^{しっけ}湿気や暑さにはとつても^{よわ}弱い。風^{かぜ}
^{とお}通しのよい^{すず}涼しい場所^{ばしょ}に^{ほかん}保管しよう。



●ゴミゴミした
ところは^{だい}大キライ! ^{ほこり}ホコリ
はディスクカードの^{たいてき}大敵なのだ。

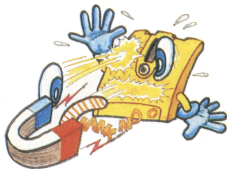


●^{じしゃく}磁石を^{ちか}近づけると、データが
^き消えちゃうぞ。テレビ、ラジオ
なども^{じりよく}磁力があるから、^{ちか}近づけ
ないでね。



●^ふ踏んづけたり
するのはもって

のほか。いつもプラスチックのケ
ースの^{なか}中^いに入れておくように!



ディスクドライブの^{あか}赤ランプがついている^{とき}時、^イEJECT
^{ほんたい}ボタンや本体の^リRESET^{セット}ボタン、^{でんげん}電源^{スイッチ}スイッチに^て手^ふを触
れちゃダメ。ディスクシステムの^{せつめいしょ}説明書^よもよく読もう!

ディスクシステムが

せいじょう さ どう
正常に作動しなくなったときには…



ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスク セット エラー ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。 カードを取り出し、もう1度セットしなおそう。
バッテリー エラー ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。 乾電池を新しいものと交換しよう。
エラー ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
エラー ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エラー ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
エラー ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エービー サイド A,B SIDE エラー ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。
エラー ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
エラー ERR.20～40	ファミコン本体とディスクシステム、カードを買ったお店に持って行って、相談しよう。

DISK CARD **Xノバ**TM

1986年8月15日 初版

発行 任天堂株式会社
☎605 京都市東山区福稻上高松町60番地

編集 株式会社徳間書店
☎105 東京都港区新橋4-10-1

印刷 大日本印刷株式会社

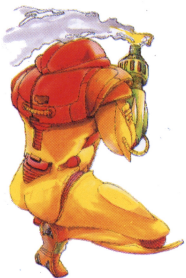
© 1986 Nintendo

© 1986 TOKUMA SHOTEN

禁無断転載



メトロイド



T4902370500417

任天堂